Ночь в «Красном Единороге» (Nachts im Roten Einhorn)

Автор: Florian Don-Schauen
Перевод с немецкого: Яндекс
Перевод на русский: Златолюб Роскошный

Следующее приключение это соло-приключение. В отличие от обычного приключения, вы можете играть в него совершенно в одиночку. Однако перед этим вам нужно прочитать правила и выбрать одного из восьми героев. Начните с параграфа 1, и следуйте дальше, согласно инструкциям в тексте.

1

Последние дни были чертовски долгими и выматывающими. Неделю назад ты покинул портовый город Гавену, и этим вечером, наконец-то, добрался до небольшого городишки Хонингена. Завтра утром ты двинешь дальше, в Гарет, столицу Империи. Там тебе нужно навестить старого дядюшку. Но пока между вами еще много миль. А сегодня ты решил остановиться в таверне «Красный единорог», которую тебе посоветовал страж у ворот. Расправившись с громадным блюдом доброго жаркого, ты удалился в свою комнату, где лег в кровать и быстро заснул.

Должно быть, прошло несколько часов, когда ты внезапно проснулся от какого-то шума. К несчастью, ты не в силах сказать, ни что за шум, ни откуда он раздается.

Повернешься к стенке и заснешь – в конце концов, завтра тебя ждет суматошный денек? Тогда читай **параграф 16**. Но если ты что-то заподозрил, тогда можешь затаить дыхание и прислушаться в **параграфе 26**. Либо же можешь проскользнуть к двери и выглянуть в коридор – вдруг что увидишь (тогда читай **параграф 11**).

2

Устав, как бобик, ты опять засыпаешь. Тебе снятся славные деяния и великие приключения. На следующее утро чувствуешь себя бодрым и отдохнувшим. Плотно позавтракав, выходишь на дорогу к Гарету.

Ты заработал одно очко Опыта. Удачи в дальнейшем путешествии и будущих приключениях. Однако, тебе остается лишь гадать, а не пропустил ли ты сегодня ночью что-то стоящее? Если хочешь узнать это наверняка, тогда выбери нового героя и начни заново с **параграфа 1**.

3

Льющаяся тебе в лицо холодная вода приводит тебя в чувство. Ты лежишь в своей кровати, над тобой склонился незнакомец.

- Обошлось, если можно так сказать, - говорит старик. – Тебе повезло, приятель. С такими ранами большинство людей истекло бы кровью насмерть. А теперь расскажи, что случилось.

Рассказываешь о пережитом. К несчастью, никто кроме тебя не видел темную фигуру. Но, в конце концов, ты остался жив, хотя услуги целителя обошлись тебе почти во всю твою наличность (у тебя осталось только 5 серебряных талеров). Но как минимум, ты заработал свое первое очко Опыта!

Все еще неудовлетворен? Тогда выбери другого героя и начни заново с **параграфа 1**. Возможно, на этот раз тебе повезет больше.

4

Да, это снова оно – тихое, вкрадчивое царапанье в дверь. Затем ты слышишь, как кто-то очень осторожно поддевает засов на двери. Дверь слегка приоткрывается, и в комнату тихонько вкрадывается темная фигура. Что хочешь предпринять?

Позовешь на помощь (**параграф 19**);

Рывком бросишься из постели к стулу, где лежит твой меч, а затем сразу же атакуешь (**параграф 22**);

Бросишься на непрошенного гостя с голыми руками (**параграф 24**);

Вежливо спросишь у него, а что он тут собственно делает (**параграф 12**).

5

Победа! Бой вышел нешуточным – слышишь взволнованные голоса и шаги. Первые посторонние тут появятся уже через несколько секунд. А ты как раз углядел у незнакомца на поясе небольшой кожаный кошелек и пергамент. Воспользуешься возможностью и присвоишь эти два предмета (**параграф 7**), или будешь стоять и ждать, пока не соберутся люди (**параграф 29**)?

6

Ты отчетливо слышишь, как кто-то скребется у твоей двери. Предпочитаешь подождать и посмотреть, что будет дальше (**параграф 4**), или тихонько поднимешься, возьмешь оружие и займешь позицию под дверью (**параграф 11**)?

7

В мгновенье ока два плохо лежащих трофея исчезли у тебя за пазухой. И как раз вовремя – перед твоей дверью собираются люди. Объясняешь им, в чем дело (естественно, совершенно не упоминая свиток и кошелек), и выслушиваешь похвалу своей доблести.

Хозяин зовет городскую стражу, те вскоре прибывают и забирают бесчувственного грабителя. Все хотят знать мельчайшие подробности того, что произошло, и ты снова и снова рассказываешь (преувеличивая лишь самую малость). Прошел целый час, пока тебе наконец не дали отдохнуть, и не оставили одного в комнате. Вот сейчас пора осмотреть трофеи: в кошельке ты находишь 15 серебряных талеров и 23 гелера, которые можешь добавить к своим деньгам. Развернув же свиток, видишь непонятные знаки – никогда в жизни ты не видел ничего подобного. Возможно, это карта сокровищ?

Получи за свое маленькое приключение очко Опыта, а кроме него у твоего героя остается еще и свиток.

8

Закрываешь дверь и побыстрее возвращаешься в постель. Укрываешься с головой одеялом и молишь всех богов, чтобы все обошлось. Когда час спустя ты наконец-то засыпаешь, все тихо. Продолжай читать **параграф 16**.

9

Она достает свиток из-за пояса.

- Вот, я просто… э… нашла. А так как сама я читать не умею, то и сделать с этим ничего не могу. Но это выглядит важным. Пожалуйста, возьми это в знак благодарности.

Если хочешь принять свиток (он и впрямь выглядит старым и важным), тогда читай **параграф 20**. Но ты и сам можешь сказать:

- Свиток, ага. Да я и сам читать-то не умею. А больше ты ничего предложить не можешь?

В этом случае тебе на **параграф 13**.

10

В полной тишине подходишь к двери. Одним резким движением откидываешь засов и распахиваешь дверь. Прямо перед тобой на коленях стоит закутанная в темное фигура, красноречиво держа в руках отмычку. Выглядит она совершенно ошарашенной. Ты:

Позовешь на помощь (**параграф 19**)?

Ударишь незнакомца мечом (**параграф 22**)?

Вежливо поинтересуешься, что он делает (**параграф 12**)?

Захлопнешь дверь обратно, вернешься в постель и будешь надеяться, что все обойдется (**параграф 8**)?

11

Быстро, но осторожно встаешь и крадешься к двери. Чтобы узнать, действительно ли ты такой тихий, сделай проверку Ловкости (Geschicklichkeit) со штрафом +7. Если же ты выбрал навык «Скрытность» (Schleichen), тогда можешь обойтись без штрафа +7. Проверка была удачной? Тогда прочти **параграф 23**. Провалилась? Значит, читай **параграф 18**.

12

- Извините, что невольно помешал вашим, несомненно, важным действиям, но могу ли я спросить, что вы делаете посреди ночи у моей двери?

Какое мгновение черная фигура таращится на тебя в полнейшем обалдении. Наконец следует ответ:

- А… я, наверное, ошиблась дверью… - К твоему удивлению, голос женский. Немного поколебавшись, она продолжает. – Да к Фексу! Можно подумать, вы мне поверили. Молю вас, господин! Я признаю, что хотела вломиться к вам в комнату и кое-что украсть. Мой отец в долговой тюрьме, и мне позарез нужны деньги, чтобы освободить его. Если вы меня сейчас выдадите, мне конец, но мой отец, он так болен…

В больших глазах застыла мольба. Если хочешь проявить милосердие, отправляйся к **параграфу 28**. Или ты можешь подумать, что не стоит верить женщине, и что ее отец сам виноват, раз оказался в долговой тюрьме. Тогда тебе следует сейчас позвать на помощь в **параграфе 19**.

13

Глаза юной девушки расширяются от ужаса.

- Нет, больше у меня ничего нет.

- Нет? А как насчет сумки у тебя на поясе?

- Господин, умоляю, мне крайне нужны эти деньги для моего отца, поэтому я не могу отдать их вам!

Все равно потребуешь, чтобы она отдала тебе деньги (**параграф 17**), или согласишься на пергамент (**параграф 20**)?

14

Ты брал в каком-нибудь предыдущем параграфе свой меч? Если да, тогда отправляйся сейчас на **параграф 22**. В противном случае, сражайся голыми руками (**параграф 24**).

15

Не дышишь целую минуту – аж в ушах зашумело. Зато снаружи все тихо. Должно быть, тебе все почудилось. Итак, постараешься выспаться перед завтрашним днем (**параграф 16**)? Или ты все равно что-то подозреваешь? Тогда тебе следует отправиться на **параграф 11** и разобраться.

16

Ты так вымотался, что засыпаешь. Тебе снятся славные деяния и великие приключения. На следующее утро встаешь бодрый и отдохнувший. Но затем выясняется, что пока ты спал, кто-то спер все твои деньги. Сообщаешь о своей беде хозяину, а потом и городской страже, но, увы! Вора никто не видел.

Итак, тебе предстоит совершить остаток своего путешествия без денег, ночуя в сараях и кормясь попрошайничеством. И поскольку сегодня ночью ты не пережил никаких приключений, очко Опыта ты тоже не получаешь.

Но возможно есть другой герой, проведший эту ночь в «Красном Единороге» и испытавший приключение? Подыщи себе нового героя и снова начни с **параграфа 1**.

17

Отвечаешь:

- Я вижу ситуацию по-другому – в конце концов, я застал тебя с поличным и пока не выдал, но это можно быстро исправить!

Перспектива подобной угрозы заставляет женщину проявить инициативу. Молниеносным движением она выхватывает кинжал и наносит удар. Брось многогранник за Атакующую – у нее значение АТ 7. К счастью, ты ждал чего-то подобного, поэтому можешь попытаться парировать удар. Но это можно сделать, только если ты взял оружие на одном из предыдущих параграфов и сейчас успешно выполнил проверку РА. Если хоть одно из этих условий не выполнено, тебе придется расстаться с очком Жизни.

Теперь твоя очередь ходить – сделай проверку АТ, а противница пусть проверит РА. Если она потерпит неудачу, тогда ты отнимешь у нее очко Жизни. (Если ты

сражаешься двуручным оружием, тогда она потеряет два очка!) Продолжай в том же духе, пока у тебя или противницы не закончится Жизнь. Но помни: ты можешь парировать, только если у тебя есть оружие. В противном случае любая успешная атака противницы автоматически попадает, вынуждая тебя терять одну Жизнь.

Нападающая: AT 7; PA 5; LP 4.

Если в какой-то момент у твоей противницы закончатся очки Жизни, тогда ты сможешь продолжить чтение в **параграфе 5**. Однако ты также можешь и проиграть – все внезапно окутает тьма. Лишь в **параграфе 3** ты снова придешь в себя.

18

С кошачьей ловкостью выскальзываешь из-под одеяла и подкрадываешься к двери. К несчастью ты совершенно упустил из виду стоящую посреди комнаты табуретку, об которую и споткнулся! Мало того, что ты зверски ушиб голень, так еще и грохот был такой, что можно забыть о подкрадывании. Тихонько сквернословя, поднимаешься и подходишь к двери. Темный коридор за ней пуст. Удовлетворишься увиденным и вернешься в постель (**параграф 16**)? Или предпочитаешь послушать еще, вдруг что-то услышишь (**параграф 21**)?

19

- На помощь, на помощь! – Вопишь изо всей мочи. – Грабитель, убийца, богохульник! На помощь!

Темный силуэт реагирует с молниеносной быстротой. В мгновенье ока он исчезает в темноте коридора, и спустя несколько секунд раздается громкий перестук ступенек. Одновременно с этим захлопали двери – твой вопль явно разбудил всю таверну.

Немного погодя из своей комнаты появляется хозяин таверны. На нем белая ночная рубаха и большой ночной колпак, в руке же он держит тяжелый железный половник, которым размахивает на манер оружия. Из другой двери выбегает рыцарь, без штанов, но в поспешно надетых блестящих латах и шлеме. Открывается третья дверь, и в коридор выходит здоровенная бабища – возница, которую ты вчера приметил в кабаке.

Эта троица задает тебе массу вопросов, зачем ты так орал. Объясняешь им, что произошло. Теперь проверь свою Мудрость (Klugheit). Если проверка успешная, читай дальше **параграф 27**, в противном же случае прочти **параграф 25**.

20

Отдав тебе свиток, женщина говорит:

- Да благословит тебя Фекс, за то, что не выдал меня. Теперь же, думаю, мне следует уйти. Прощай!

Не дожидаясь твоего ответа, ее закутанная в темное фигура исчезает в темноте коридора. Раздается торопливый перестук ступенек, затем хлопок входной двери. Довольный, запираешь свою дверь на засов, зажигаешь свечу и осматриваешь пергамент повнимательнее. Он выглядит старым и хрупким. Определенно, он содержит какую-то тайну! Незнакомые буквы и символы, которые ты видишь в первый раз в жизни, создают впечатление, что ты держишь карту сокровищ. Поскольку ты устал, как бобик, дальнейшие исследования откладываешь на завтра.

За это приключение ты получаешь два очка Опыта, а заодно и карту сокровищ.

21

Напряженно вслушиваешься в темноту коридора. Сперва ты слышишь только храпение другого постояльца – такое впечатляющее, что аж дверь трясется. Но потом различаешь еще один звук – внизу, в вестибюле открывается дверь и через короткое время снова закрывается. Очевидно, кто-то только что покинул здание. Аккуратно закрываешь дверь и возвращаешься ко сну. Продолжение в **параграфе 2**.

22

Вкладываешь в удар всю свою силу. Сделай проверку AT, чтобы узнать, попал ты или промахнулся. Противник не может парировать твой удар, потому что застигнут совершено врасплох. Если твоя атака успешна, тогда противник теряет одну Жизнь, и у

него остается только 3 LP. Однако затем он тоже вынимает кинжал и в свою очередь атакует. Теперь ты должен выполнить проверку AT за него. В случае успеха, уже тебе придется попытаться парировать. У твоего противника следующие характеристики:

AT 7; PA 5; LP 4; (или три, если твой первый удар был успешен)

Бросай попеременно двадцатигранник за себя и за противника до конца боя. Каждая успешная атака, которую не удалось парировать, отнимает 1 LP. Возможны следующие варианты:

После короткой, но жестокой схватки твой противник повергнут на пол. Продолжай **параграфом 5**.

Рондра, богиня боя, определенно не на твоей стороне. Кинжал закутанной в черное фигуры со всей мощи обрушивается на твое плечо. Издав полный смертельной муки крик, теряешь сознание. В себя приходишь в **параграфе 3**.

23

Совершенно беззвучно подкрадываешься к двери. Одним быстрым движением откидываешь засов и распахиваешь дверь. Прямо перед тобой стоит на коленях закутанная в темное фигура, красноречиво держа в руках отмычку, но сейчас очень удивленная. Что ты хочешь предпринять:

Позовешь на помощь (**параграф 19**)?

Набросишься на незваного гостя с кулаками (**параграф 24**)?

Вежливо поинтересуешься у незнакомца, что он тут делает (**параграф 12**)?

Захлопнешь дверь обратно, вернешься в постель и будешь надеяться, что все обойдется (**параграф 8**)?

24

Со всей мочи бьешь кулаком. Сделай проверку AT, чтобы узнать, попал ты или промахнулся. Темная фигура не может парировать, поскольку ты ее застал совершенно врасплох. Если проверка AT окажется успешной, твой противник потеряет одну Жизнь – теперь у него только 3 LP. Однако затем он выхватит кинжал и атакует в свою очередь. Делай проверку AT за противника. У него следующие характеристики:

AT 7; PA 5; LP 4 (или 3, если твой первый удар попал в цель)

Поскольку ты сражаешься безоружным, то не можешь парировать. Всякий раз, когда твой противник успешно выполняет проверку AT, ты автоматически теряешь одну Жизнь. Зато сам он парировать вполне в состоянии.

Проведи весь бой, бросая по очереди за себя и противника. Возможны следующие варианты:

После короткой, но жестокой схватки твой противник повергнут на пол. Продолжай **параграфом 5**.

Возможно, тебе следовало бы сперва вооружиться. После ловкого финта черная фигура со всей силы вонзает кинжал тебе в плечо. Издав полный смертельной муки крик, теряешь сознание. В себя приходишь в **параграфе 3**.

25

От всего происшедшего голова у тебя идет кругом, поэтому ты что-то мямлишь, путаясь и запинаясь.

- Ага, грабитель значит, - говорит хозяин, когда ты заканчиваешь рассказ, глядя на тебя с подозрением. – Ну и где же он, твой господин Грабитель? Должно быть, растворился в воздухе?

Разговоры и объяснения начинаются по второму кругу, но убедить эту троицу ой как нелегко. Наконец они расходятся по кроватям. Что ж, оратора из тебя не вышло. В скверном расположении духа возвращаешься в постель. К счастью, больше этой ночью ничего не происходит – очевидно, ты спугнул фигуру в черном. Но никто тебе не верит.

Ладно, по крайней мере, я тебе верю, и поэтому я утешу тебя очком Опыта, прежде чем ты следующим утром продолжишь свой путь. Но возможно другому герою повезет больше? Поищи себе другого героя и начни снова с **параграфа 1**.

26

Проверь свою Мудрость (Klugheit). Удача – **параграф 6**. Неудача – **параграф 15**.

27

Тщательно подобранными словами убедительно описываешь случившееся. Троица сразу же поверила тебе и принялась за поиски, однако выяснить им удалось лишь то, что наружная дверь не заперта – очевидно, вора уже и след простыл. Наконец хозяин возвращается к тебе и многословно извиняется за ночной беспорядок. В качестве компенсации за причиненные неудобства, ты ничего не должен платить за ночлег и завтрак.

«Что ж, тоже неплохо», - думаешь про себя, укладываясь в постель. Прежде чем завтра утром ты вновь отправишься в путь, можешь записать себе очко Опыта за это маленькое приключение.

Однако позволь небольшую подсказку: Ты все-таки пропустил важную часть приключения. Лучше подыщи другого героя и начни заново с **параграфа 1**.

28

На самом деле не важно, действительно ли женщина рассказала тебе правду.

- Ну ладно, - говоришь. – Хоть и не люблю я, когда кто-то пытается меня обокрасть, но ничего же случилось. Поэтому не станем поднимать шум…

У женщины явно камень с сердца упал.

- Благодарю вас, господин, это вам зачтется у Фекса. А это знак моей признательности… - она опускает руку к поясу, где помимо всего прочего висит и кинжал.

Что будешь делать? Если хочешь подождать и узнать, что предложит женщина, тогда сделай это в **параграфе 9**. Однако, возможно это всего лишь уловка, и воровка хочет лишь воспользоваться возможностью выхватить кинжал, тогда тебе следует напасть первым, пока этого не сделала она. В этом случае отправляйся на **параграф 14**.

29

Спустя несколько секунд перед твоей дверью собирается несколько человек. Рассказываешь им, что случилось, и выслушиваешь похвалу твоему храброму деянию. Случайно оказавшийся в таверне целитель обрабатывает твои раны (если ты их получил). Зовут городскую стражу, которая прибывает чуть погодя и уносит бесчувственное тело. Снова и снова от тебя требуют рассказать о твоем героическом подвиге. Но наконец, тебе удается вернуться в комнату.

Просыпаешься на следующее утро не только отдохнувшим, но и на одно очко Опыта богаче. Лишь оказавшись на дороге, ты вспоминаешь о кошельке и свитке. Что ж, похоже, тебе уж не суждено узнать, что там было. Какой позор.

Но, возможно, найдется другой герой, более удачливый. Подыщи нового героя и начни заново с **параграфа 1**.